DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ — **УРОВЕНЬ**

ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ	1
ЯРОСТЬ	1
БЕЗРАССУДНАЯ АТАКА	2
ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ	2
ПУТЬ ДИКОСТИ	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА	5
БЫСТРОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ	6
ДИКИЙ ИНСТИНКТ	7
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
СИЛЬНЫЙ КРИТИЧЕСКИЙ УДАР	9
НЕПРЕКЛОННАЯ ЯРОСТЬ	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
НЕПРЕРЫВНАЯ ЯРОСТЬ	15
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
НЕУКРОТИМАЯ МОЩЬ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
ДИКИЙ ЧЕМПИОН	20

ПУТЬ БЕРСЕРКА

БЕШЕНСТВО	3
БЕЗДУМНАЯ ЯРОСТЬ	6
ПУГАЮЩЕЕ ПРИСУТСТВИЕ	10
ОТВЕТНЫЙ УДАР	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇
- Ловкость ◇
- Телосложение ◇
- Интеллект ◇
- Мудрость ◇
- Харизма ◇

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

НАВЫКИ

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

БОНУС МАСТЕРСТВА

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ	ДИСТАНЦИЯ	БОНУС АТАКИ	УРОН	ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ

	УРОВЕНЬ
ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ	1
ЯРОСТЬ	1
БЕЗРАССУДНАЯ АТАКА	2
ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ	2
ПУТЬ ДИКОСТИ	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА	5
БЫСТРОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ	6
ДИКИЙ ИНСТИНКТ	7
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
СИЛЬНЫЙ КРИТИЧЕСКИЙ УДАР	9
НЕПРЕКЛОННАЯ ЯРОСТЬ	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
НЕПРЕРЫВНАЯ ЯРОСТЬ	15
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
НЕУКРОТИМАЯ МОЩЬ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
ДИКИЙ ЧЕМПИОН	20

ПУТЬ БУШУЮЩЕГО В БОЮ

БРОНЯ БУШУЮЩЕГО В БОЮ	3
ПОЛНОЕ БЕЗРАССУДСТВО	6
НАЛЁТ БУШУЮЩЕГО В БОЮ	10
ШИПОВАННАЯ РАСПЛАТА	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ — **УРОВЕНЬ**

ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ	1
ЯРОСТЬ	1
БЕЗРАССУДНАЯ АТАКА	2
ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ	2
ПУТЬ ДИКОСТИ	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА	5
БЫСТРОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ	6
ДИКИЙ ИНСТИНКТ	7
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
СИЛЬНЫЙ КРИТИЧЕСКИЙ УДАР	9
НЕПРЕКЛОННАЯ ЯРОСТЬ	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
НЕПРЕРЫВНАЯ ЯРОСТЬ	15
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
НЕУКРОТИМАЯ МОЩЬ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
ДИКИЙ ЧЕМПИОН	20

ПУТЬ ТОТЕМНОГО ВОИНА

ИСКАТЕЛЬ ДУХОВ	3
ТОТЕМНЫЙ ДУХ	3
АСПЕКТ ЗВЕРЯ	6
ГУЛЯЮЩИЙ С ДУХАМИ	10
ГАРМОНИЯ ТОТЕМА	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ВАРВАРА

ПУТЬ БЕРСЕРКА,
ПУТЬ БУШУЮЩЕГО В БОЮ И
ПУТЬ ТОТЕМНОГО ВОИНА

ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ
Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения. Вы можете использовать щит, не теряя этого преимущества.

БЫСТРОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ
Начиная с **5 уровня** ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов, если вы не носите тяжёлые доспехи.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК
При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Какобычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА
Начиная с **5 уровня**, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ЯРОСТЬ
В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью. В свой ход вы можете бонусным действием войти в состояние ярости.

В состоянии ярости вы получаете следующие преимущества, если не носите тяжёлую броню:
- Вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Силы.
- Если вы совершаете рукопашную атаку оружием, используя Силу, вы получаете бонус к броску урона, соответствующий вашему уровню варвара, как показано в колонке «урон ярости» таблицы «Варвар».
- Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

Если вы были способны использовать заклинания, то вы не можете использовать или концентрироваться на заклинаниях, пока находитесь в состоянии ярости.

Ваша ярость длится 1 минуту. Она прекращается раньше, если вы потеряли сознание, если вы закончили ход, не атаковав враждебное по отношению к вам существо с момента окончания прошлого хода, или если вы с момента окончания прошлого хода не получили урон. Также вы можете прекратить свою ярость бонусным действием.

Если вы впадали в состояние ярости максимальное для вашего уровня количество раз (смотрите колонку «ярость»), то вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать ярость ещё раз.

БЕЗРАССУДНАЯ АТАКА
Начиная со **2 уровня** вы способны отбросить любую заботу о защите, чтобы атаковать ожесточённо и безрассудно. Когда вы совершаете первую атаку в свой ход, вы можете решить, что будете атаковать безрассудно. Решившись на это, вы в этом ходу совершаете рукопашные атаки оружием, использующие Силу, с преимуществом, но все броски атаки по вам до вашего следующего хода тоже совершаются с преимуществом.

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
На **2 уровне** вы получаете обострённое ощущение происходящего вокруг, помогающее вам избегать опасности.

Вы совершаете с преимуществом спасброски Ловкости от эффектов, которые вы можете видеть, такие как заклинания и ловушки. Для использования этого преимущества вы не должны быть ослеплены, оглушены и не должны быть недееспособны.

ПУТЬ ДИКОСТИ
На **3 уровне** вы выбираете путь, определяющий природу вашей ярости. Выберите путь берсерка, тотемного воина или путь бушующего в бою. Они перечислены в конце описания класса. Ваш выбор обеспечит вам умения на 3, 6, 10 и 14 уровнях.

ДИКИЙ ИНСТИНКТ
С **7 уровня** ваши инстинкты настолько обостряются, что вы совершаете с преимуществом броски инициативы. Кроме того, если вы были захвачены врасплох в начале боя, и вы не являетесь недееспособным, вы можете в первом ходу действовать нормальным образом, но только если вы впадёте в ярость раньше всех других действий в этом ходу.

СИЛЬНЫЙ КРИТИЧЕСКИЙ УДАР
Начиная с **9 уровня** вы можете бросать одну дополнительную кость урона оружия, когда определяете дополнительный урон от критического попадания рукопашной атакой.

Количество костей увеличивается до двух на 13 уровне и трёх на 17 уровне.

НЕПРЕКЛОННАЯ ЯРОСТЬ
Начиная с **11 уровня** ваша ярость позволяет вам сражаться, несмотря на тяжелейшие раны. Если ваши хиты опустилось до 0, когда вы находились в состоянии ярости, и вы не умерли сразу, вы можете совершить спасбросок Телосложения со Сл 10. В случае успеха ваше здоровье опускается всего лишь до 1.

Каждый раз, когда вы используете эту способность повторно, Сл спасброска повышается на 5. Когда вы закончите короткий либо продолжительный отдых, Сл снова равняется 10.

НЕПРЕРЫВНАЯ ЯРОСТЬ
Начиная с **15 уровня** ваша ярость становится настолько сильной, что досрочно прекращается только если вы теряете сознание или сами прекращаете её.

НЕУКРОТИМАЯ МОЩЬ
Начиная с **18 уровня**, если результат вашей проверки Силы оказался меньше значения вашей Силы, то вы можете использовать значение характеристики вместо результата проверки.

ДИКИЙ ЧЕМПИОН
К **20 уровню** вы становитесь воплощением силы дикой природы. Значение Силы и Телосложения увеличивается на 4. Максимальное значение для этих характеристик теперь 24.

ПУТЬ БЕРСЕРКА
Для некоторых варваров ярость это способ достижения цели, и этой целью является насилие. Путь берсерка это путь, залитый кровью, путь несдерживаемой ярости. Впадая в ярость берсерка, вы бросаете себя в хаос боя, не заботясь более о собственном здоровье.

БЕШЕНСТВО
Если вы выбрали этот путь, то начиная с **3 уровня**, находясь в состоянии ярости, вы можете впасть в бешенство. В этом случае, пока ваша ярость не прекратилась, вы можете в каждый свой ход после текущего совершать бонусным действием одну рукопашную атаку оружием. После окончания ярости вы получаете один уровень усталости (как описано в приложении А).

БЕЗДУМНАЯ ЯРОСТЬ
Начиная с **6 уровня** вы не можете быть испуганы или очарованы, пока находитесь в состоянии ярости. Если вы были испуганы или очарованы до того, как впали в состояние ярости, эти эффекты приостанавливаются до окончания вашей ярости.

ПУГАЮЩЕЕ ПРИСУТСТВИЕ
Начиная с **10 уровня**, вы можете действием пугать других своим ужасающим видом. Чтобы сделать это, выберите существо в пределах 30 футов от себя, которое вы можете видеть. Если оно может видеть или слышать вас, оно должно совершить успешный спасбросок Мудрости (Сл равна 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Харизмы), иначе станет испуганным вами до конца вашего следующего хода. В последующие ходы вы можете действием поддерживать этот эффект до конца своего следующего хода.

Эффект оканчивается, если цель оказалась вне линии обзора, или далее чем в 60 футах от вас. Если существо преуспело в спасброске, вы не можете использовать на нём это умение следующие 24 часа.

ОТВЕТНЫЙ УДАР
Начиная с **14 уровня**, при получении урона от существа, находящегося в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией совершить по нему рукопашную атаку оружием.

ПУТЬ БУШУЮЩЕГО В БОЮ
Называемые на дварфийском языке *«Калджарх»* (буквально «идиоты топора»), бушующие в бою – это дварфийские последователи богов войны, вставшие на Путь Бушующего в Бою. Они специализируются в ношении громоздких шипованных доспехов, бросаются в бой, используя тело как оружие, и всецело отдаваясь ярости битвы.

ОГРАНИЧЕНИЕ: ТОЛЬКО ДЛЯ ДВАРФОВ
Только дварфы могут следовать по Пути Бушующего в Бою. Бушующие в Бою занимают определенную нишу в культуре и обществе дварфов. Ваш Мастер может снять ограничение, если это более соответствует его кампании. Ограничение актуально для Забытых Королевств. Ограничение может не применяться в сеттинге вашего Мастера или версии Королевств вашего Мастера.

БРОНЯ БУШУЮЩЕГО В БОЮ
Если вы выбрали этот путь, то начиная с **3 уровня** вы получаете возможность использовать шипованную броню (см. врезку «шипованный доспех») в качестве оружия.

Пока вы носите шипованный доспех и находитесь в ярости, вы можете бонусным действием совершить одну атаку рукопашным оружием по цели в 5 футах от вас, используя шипы на броне. Если атака успешна, шипы наносят 1к4 колющего урона. Используйте модификатор Силы для совершения атаки и броска урона.

В дополнение в этому, когда вы используете действие Атаки, чтобы схватить существо, цель получает 3 колющих урона, если проверка захвата была успешной.

Шипованный доспех
Шипованный доспех – редкий вид среднего доспеха, изготавливаемого дварфами. Он состоит из кожаной куртки и поножей, покрытых шипами, обычно сделанны-ми из метала.

Стоимость: 75 зм
КД: 14 + модификатор Ловкости (максимум 2)
Скрытность: Помеха
Вес: 45 фунтов

ПОЛНОЕ БЕЗРАССУДСТВО
Начиная с **6 уровня**, когда вы используете Безрассудную атаку в течение ярости, вы так жеполучаете временные хиты равные модификатору Телосложения (минимум 1). Те из них, что остались, когда заканчивается ярость, исчезают.

НАЛЁТ БУШУЮЩЕГО В БОЮ
Начиная с **10 уровня**, вы можете использовать действие Рывка как бонусное действие, пока вы в ярости.

ШИПОВАННАЯ РАСПЛАТА
Начиная с **14 уровня**, когда существо в 5 футах от вас попадает по вам рукопашной атакой, атакующий получает 3 колющего урона, если вы в ярости, не являетесь недееспособным и одеты в шипованную броню.

ПУТЬ ТОТЕМНОГО ВОИНА

ИСКАТЕЛЬ ДУХОВ
Ваш путь, тесно связанный с дикой природой, даёт вам близость с животными. На **3 уровне**, если вы выбрали этот путь, вы получаете возможность использовать заклинания *животные чувства* и *разговор с животными*, но только в виде ритуалов, как описано в главе 10.

ТОТЕМНЫЙ ДУХ
На **3 уровне**, встав на этот путь, вы выбираете своего тотемного духа, и получаете его умения. Вы должны сделать или приобрести тотем: физический предмет (амулет или похожее украшение), содержащий мех или кожу, перья, когти, зубы или кости тотемного животного. Если хотите, можете приобрести незначительные физи-ческие изменения, напоминающие ваше тотемное животное. Например, если вашим тотемным животным является медведь, вы можете получить необычную волосатость и толстокожесть, а если это орёл, то ваши глаза могут при-обрести ярко-жёлтый цвет.

Ваше тотемное животное должно относиться к одному из перечисленных ниже, но быть естественным для вашей родной местности. Например, вместо орла может быть ястреб или гриф.

Волк. Пока вы находитесь в состоянии ярости, ваши друзья совершают броски рукопашных атак по всем враждебным вам существам, находящимся в пределах 5 футов от вас, с преимуществом. Дух волка делает вас вожаком стаи.

Медведь. В состоянии ярости вы получаете сопротивление всем видам урона кроме урона психической энергией. Дух медведя делает вас достаточно крепким, чтобы выдержать любое испытание.

Орёл. Когда вы находитесь в состоянии ярости и не носите тяжёлых доспехов, другие существа совершают провоцированные атаки по вам с помехой. В свой ход вы можете совершать Рывок бонусным действием. Дух орла превращает вас в хищника, с лёгкостью носящегося по полю боя.

Лось. Когда вы находитесь в состоянии ярости и не носите тяжёлых доспехов, ваша сухопутная скорость увеличивается на 15 футов. Дух лося делает вас необычайно подвижным.

Тигр. Пока вы находитесь в ярости, вы можете добавить 10 футов к дальности вашего прыжка в длину и 3 фута к прыжку в высоту. Дух тигра помогает вам набрасываться на врагов.

АСПЕКТ ЗВЕРЯ
На **6 уровне** вы получаете волшебное свойство, зависящее от выбранного вами тотемного животного. Вы можете выбрать то же животное, что и на 3 уровне, либо другое.

Волк. Вы получаете чутьё охотящегося волка. Вы можете идти по следу существа, путешествуя в быстром темпе, или передвигаться скрытно, путешествуя в нормальном темпе (смотрите правила по темпам путешествия в главе 8).

Медведь. Вы получаете мощь медведя. Ваша способность переносить тяжести (включая максимальный вес нагрузки и подъёма) удваивается, и вы совершаете с преимуществом проверки Силы, совершённые, чтобы толкать, тянуть, поднимать или ломать предметы.

Орёл. Вы получаете зоркость орла. Вы без затруднений можете видеть на расстоянии до одной мили, и способны различить мельчайшие детали, рассматривая что-то на расстоянии до 100 футов (30 метров). Кроме того, тусклое освещение более не накладывает помеху на проверки Мудрости (Внимательность).

Лось. Пешим или конным, ваша скорость путешествий удваивается, также удваивается скорость до 10 ваших спутников, если они находятся не далее, чем 60 футов от вас, и вы не являетесь недееспособным (смотрите главу 8 Книги Игрока для информации о скорости путешествий). Дух лося позволяет вам путешествовать дальше и быстрее.

Тигр. Вы получаете владение одним из следующих навыков на выбор: Атлетика, Акробатика,Скрытность или Выживание. Дух кошки оттачивает ваше умение выживать.

ГУЛЯЮЩИЙ С ДУХАМИ
На **10 уровне** вы получаете способность использовать заклинание *общение с природой* в качестве ритуала. Когда вы делаете это, призрачная версия одного из ваших тотемных животных является вам и сообщает необходимую информацию.

ГАРМОНИЯ ТОТЕМА
На **14 уровне** вы получаете волшебное свойство, зависящее от выбранного вами тотемного животного. Вы можете выбрать то же животное, что и ранее, либо другое.

Волк. Пока вы в состоянии ярости, вы можете в свой ход бонусным действием сбить с ног существо Большого или менее размера, когда попадаете по нему атакой рукопашным оружием.

Медведь. Пока вы в состоянии ярости, все враждебные существа в пределах 5 футов от вас совершают с помехой броски атак, нацеленных не на вас и не на другое существо с таким же свойством. Противники получают иммунитет к этому эффекту, если не могут видеть или слышать вас, либо если они не могут быть напуганы.

Орёл. Находясь в состоянии ярости, вы приобретаете скорость полёта, равную вашей скорости передвижения. Это преимущество работает только в коротком промежутке времени. Если вы завершите свой ход в воздухе, где ничто не будет вас поддерживать, вы упадёте.

Лось. Когда вы находитесь в состоянии ярости, вы можете использовать бонусное действие во время передвижения, чтобы пройти через место, занимаемое существом Большого или меньшего размера. Это существо должно совершить успешный спасбросок Силы (Сл 8 + ваш бонус Силы + ваш бонус мастерства) или окажется сбитым с ног и получит 1к12+ модификатор Силы дробящего урона.

Тигр. Когда вы находитесь в состоянии ярости, при перемещении по прямой как минимум на 20 футов к цели Большого или меньшего размера и до совершения атаки рукопашным оружием, вы можете потратить бонусное действие на совершение дополнительной атаки рукопашным оружием по этому существу.